Wii

●安全にご使用いただくために

●ゲームの始めかた

●ゲームの遊びかた

●WiiConnect24を利用する

●ゲームの終わりかた

●その他

1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『みんなのポケモン牧場』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んで、ご説明ください。

⚠ 警　告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。
- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
  - 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
  - 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
  - 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
  - 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編　P.9）をご覧ください。
- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

2 使用上のご注意

お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んで、ご説明ください。
事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

⚠ 警　告

- ゲーム中はWiiリモコンやヌンチャクをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ［RVL-018］や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ヌンチャクを使用する場合、必ずコネクタフックにストラップのひもを通してください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。また、ヌンチャクを振り回したり、首にかけたりしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

⚠ 注　意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

使用上のおねがい

- コントロールスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作しないでください。皮膚を痛めることがあります。
- コントロールスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたす恐れがありますのでご注意ください。

WiiConnect24のご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（WiiConnect24）に接続して遠く離れた友だちと通信して楽しむことができます。

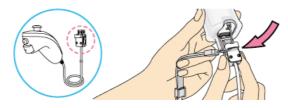
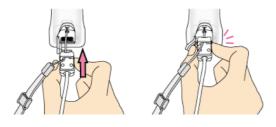
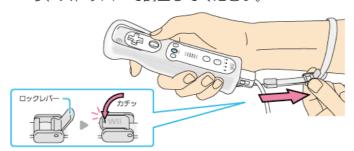
- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（プレイヤーの名前など）が多くの人の目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- Wii番号は、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とWii番号を交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のWii番号を教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- WiiConnect24のゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- WiiConnect24に接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。ご了承ください。

4 コントローラの準備(じゅんび)

Wiiリモコンとヌンチャクの持ち方

Wiiリモコンとヌンチャクの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ヌンチャクのコネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。

2. ひもを通した状態で、Wiiリモコンの外部拡張コネクタにヌンチャクのプラグを接続してください。

3. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握り、ストッパーで調整してください。

※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

4. もう一方の手でヌンチャクを持ってください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。
ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの●((•SYNC.を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
   ※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の((•SYNC.を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
   ※ ((•SYNC.を10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
   ※ 一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編「HOMEボタンメニュー」をご覧ください。

ヌンチャクの ニュートラルポジションと再設定機能

ヌンチャクのコントロールスティックのニュートラルポジション※の位置がずれ、正常に操作できなくなった場合は、次の操作を行ってください。

ヌンチャクのコントロールスティックから指を離し、接続したWiiリモコンのⒶ・Ⓑ・⊕・⊖を同時に約3秒間押し続けてください。

【ニュートラルポジション】

※ニュートラルポジションとは…
コントロールスティックが傾いていない状態の位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。本体の電源をONにするときなどにコントロールスティックが傾いていると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、コントロールスティックが正常に操作できなくなります。

5 お問(と)い合(あ)わせ先(さき)など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210（ナビダイヤル）

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

RVL-WBMJ-JPN-2

6 はじめに

現在は、『みんなのポケモン牧場 プラチナ対応版』が配信されています。
プラチナ対応前の『みんなのポケモン牧場』をプレイしている場合、説明書の内容とゲームの内容が一部異なる部分があります。プラチナ対応前のバージョンとプラチナ対応版との主な違いおよび更新方法については、このページの末尾をお読みください。

●『みんなのポケモン牧場』とは？

Wiiの中に作られた、ポケモンとMiiがふれあう牧場です。プレイヤーの作成したMiiが、牧場でポケモンたちと一緒に過ごします。
にぎやかな牧場を眺めたり、撮影した写真を友だちに送ったりして、のんびりとした牧場ライフを楽しむことができます。
※牧場の名前には、Wii本体のニックネームが使われます。

あずけたポケモンが、牧場で自由に過ごしているようすを観察できます。

ポケモンの写真をとったら、アルバムで確認することができます。

ユカリについて

Wiiの中に、「ポケモン牧場」を作った人物。『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』（以下、『ダイヤモンド・パール』）に加えて、『ポケットモンスター プラチナ』（以下、『プラチナ』）の「ポケモンあずかりシステム」を作ったミズキの親友。

牧場の中ではオーナーとして登場し、ポケモンの世話や牧場の手入れをしている。

ポケモンがだいすきで、いつか牧場をポケモンでいっぱいにしたいと夢見ている。

●牧場のポケモンを増やして にぎやかな牧場を作りましょう

ユカリがゲーム開始時に毎日1匹ずつポケモンをつれてきてくれます。最初は狭い牧場も、ポケモンが増えていくと少しずつ広くなっていきます。

また、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』でポケモンをたくさんつかまえていると、DSの通信機能（→P.11：DSと接続するときの準備）を使って一度にたくさんのポケモンを牧場にあずけることができます。

・このゲームでは、ポケモンを「つかまえる」「育てる」「わざを覚えさせる」「バトルする」「友だちと交換する」ことはできません。
・このゲームでは、Wii本体の時計を利用しています。Wii本体の「カレンダー」で、日付や時刻を巻き戻したり進めたりすると、ゲーム内容に影響が出る場合があります。むやみに日付や時刻を変更しないことをおすすめします。

●プラチナ対応版でできるようになったこと

・『ダイヤモンド・パール』のみでなく、『プラチナ』からもポケモンを牧場にあずけることができます。
・あずけられるポケモンの数が大幅に増加します。
・「ポケモン・ウォンテッド」で、『プラチナ』でのポケモンの捕まえかたの情報を知ることができます。
・保存できる写真の枚数が増加します。
・牧場に流れる音楽を選べます。
・牧場で遊べるおもちゃの種類が増えます。
・牧場に出すポケモンの条件の選択肢が増えます。
※その他、牧場で起こるさまざまなできごとが充実しています。

● プラチナ対応版への更新について

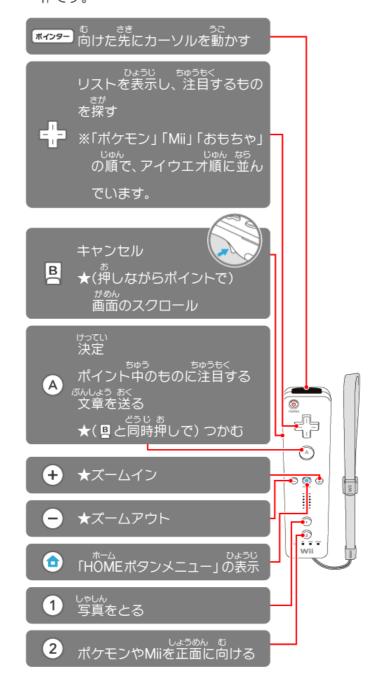
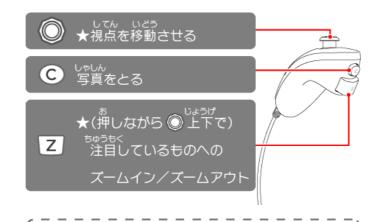
プラチナ対応版には無料で更新することができます。
更新は、Wiiショッピングチャンネルから『みんなのポケモン牧場 プラチナ対応版』を再度受信してください。
更新のボタンを押すと、自動的に更新されます。
更新されているかどうかは、Wiiメニュー画面で確認できます。チャンネルの『みんなのポケモン牧場』のロゴが、『みんなのポケモン牧場 プラチナ対応版』に変更されていれば、更新済みのバージョンです。
プラチナ対応前のバージョンの場合は、プラチナ対応版と書かれていないロゴが表示されます。

- プラチナ対応版に更新しても、あずけているポケモンやMiiは消えません。
- 牧場のレベルや撮影した写真、「オプション」や「うちわけ」で設定した情報はすべて引き継がれます。
- セーブデータが使用するブロック数が、5ブロック増加します。

7 コントローラの使いかた

このゲームはWiiリモコンを使用します。また、ヌンチャクを接続すると、より操作しやすくなります。ゲームを進めて牧場のレベルが上がると、ポケモンやMiiなどをつかんだりできる「フリーモード」が選べるようになります。

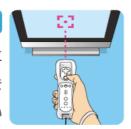
※★は、フリーモードが使えるようになってからの操作です。

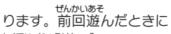
B＋

(ゲームを始めるときに押し続けると)

おんがくなしにする

ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向けて、カーソルで特定の場所を指す操作を「ポイントする」といいます。

● ゲームを始める（1日目）

初めて遊ぶときは、最初にオーナーのユカリがゲームの説明をしてくれるので、Ⓐで読み進めてください。
ユカリから質問をされたときは、答えをポイントしてⒶを押しましょう。ユカリの説明が終わると、つれてきたポケモンが紹介され、ゲームが始まります。

● ゲームを始める（2日目以降）

ユカリがつれてきたポケモンを紹介する場面から始まります。前回遊んだときに特定の条件を満たしていると、牧場のレベルが上がります。
レベルが上がると「フリーモード」やお気に入りのポケモンにしるしをつける「おきにいり」など、さまざまなことができるようになります。

●『みんなのポケモン牧場』の時間の進みかた

牧場では約15分間ごとに、朝→昼→夕方→夜と空の色が変わります。ユカリはWii本体時間の1日1回、ゲーム開始時にポケモンをつれてきて、牧場のポケモンの数を増やしてくれます。

●セーブについて

ゲームのデータは自動的にセーブ（保存）されます。「セーブちゅうです」と表示が出ているときは、Wii本体の電源を切ったり、リセットしないでください。

ゲームのセーブデータを消さないためのご注意

以下のような操作を行うとセーブデータが保存されなかったり、失われたりすることがあります。失われたセーブデータを復元することもできなくなります。

・データの保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。

・ゲームを遊んでいる途中で、ACプラグをコンセントから抜く。

9 画面の見かた

●ポケモン紹介画面

●牧場画面

❶ メインメニュー

画面をポイントすると、メインメニューが表示されます。

現在選べるメニュー（→P.10：メインメニューについて）が表示されます。

❷ 名前の表示

現在注目しているポケモンやMiiなどに表示されます。ポケモンは「おきにいり」に登録（→P.17：うちわけ）しておくと、登録したポケモンだけを牧場に出すことができます。

※「おきにいり」の登録は、牧場のレベルが上がるとできるようになります。

❸ 現在の操作モード (→P.10：メインメニューについて)

操作モードを「フリーモード」にしていると「フリーモード」と表示されます。何も表示されていない場合は「オートモード」になっています。

※フリーモードは、牧場のレベルが上がると使用できるようになります。

- **「オートモード」とは**
  画面に映し出されるポケモンやMiiなどが自動で切り替わります。
- **「フリーモード」とは**
  プレイヤーが自由に視点を動かしたり、ポケモンやMiiなどをつかんで移動できます。

❹ ポケモンの数

牧場にいるポケモンの数です。

❺ フォーカスロック

同じポケモンやMiiなどを注目し続けているとき（フォーカスロック時）に表示されます。フォーカスロックするには、注目したいポケモンをポイントしてⒶを押します。もう一度Ⓐを押すと、フォーカスロックされます。やめる場合はもう一度Ⓐを押してください。

10 メインメニューについて

画面をポイントするとメインメニューが表示されます。
メニューをポイントして選び、Ⓐで決定してください。

Wiiメニューへ	ユカリとの会話のあとに、遊んだところまで自動的にセーブ（保存）され、ゲームを終了できます。
DSとせつぞく (→P.11:DSと接続するときの準備)	『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ』と接続し、ポケモンを牧場にあずけたり、ひきとったりできます。

<table>
<tr><td rowspan="4"> けいじばん
(→P.(ページ)15:けいじばん)</td><td>ポケモン ・ ウォンテッド
現在(げんざい)ウォンテッド中(ちゅう)のポケモンを確認(かくにん)できます。</td></tr>
<tr><td>ぼくじょうメモ
現在(げんざい)の牧場(ぼくじょう)のレベルやあずけられるポケモンの最大数(さいだいすう)、次(つぎ)のレベルに上(あ)がるのに必要(ひつよう)なポケモンの数(かず)などを確認(かくにん)することができます。</td></tr>
<tr><td>きょうの おんがく
(プラチナ対応版(たいおうばん)のみ)
牧場(ぼくじょう)で流(なが)れている音楽(おんがく)の曲名(きょくめい)を確認(かくにん)できます。また、流(なが)す音楽(おんがく)を変(か)えることができます。</td></tr>
<tr><td>みてみて☆クラブ
(プラチナ対応版(たいおうばん)のみ)
招待(しょうたい)されたことがある「みてみて☆クラブ」のメンバーを選(えら)び、そのメンバーの牧場(ぼくじょう)を見学(けんがく)しにいきます。</td></tr>
</table>

オプション (→P.16:オプション)	**Miiを つれてくる** Wii本体に登録されているMiiを、ポケモンたちのせわがかりとしてつれてきます。
	ぼくじょう じまん 「ON」に設定している場合、WiiConnect24(→P.22:WiiConnect24の準備)を使って『みんなのポケモン牧場』を持っているWiiフレンドに写真を送ったり、Wiiフレンドを自分の牧場に招待することができます。
	おきゃくさま 「ON」に設定している場合、WiiConnect24(→P.22:WiiConnect24の準備)を使ってお客様が遊びにくることもあります。

ヘルプ	操作方法やメインメニューの説明などを、確認することができます。
そうさモードきりかえ	「オートモード」と「フリーモード※」を切り替えることができます。 ※牧場のレベルが上がると選べるようになります。
うちわけ (→P.17：うちわけ)	現在牧場にいるポケモンの数を確認したり、ポケモンのパレードを見ることができます。また、牧場に出すポケモンをいろいろな条件から選ぶことができます。
さつえい (→P.18：さつえい)	現在の牧場画面を、写真にとることができます。マーク右下の数字は撮影できる残りの枚数です。
アルバム (→P.19：アルバム)	撮影した写真を見ることができます。また、写真をSDカードに保存したり削除したり、Wii伝言板に貼ることができます。
こっちむいて (→P.18：さつえい)	ポケモンやMiiに正面を向かせます。

11 DSと接続するときの準備

ニンテンドーDSを接続して『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ』(以下、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』) でつかまえたポケモンをあずける・ひきとるには次の準備を行ってください。

接続の条件

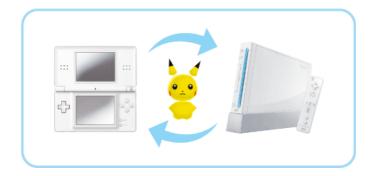
『ダイヤモンド・パール・プラチナ』で、ポケモンずかんとモンスターボールを入手するまで進めておく必要があります。

■用意するもの

● ニンテンドーDS（DS Lite、DSi含む）本体 ・・・・・1台

● ニンテンドーDS専用ソフト『ポケットモンスター ダイヤモンド』『ポケットモンスター パール』『ポケットモンスター プラチナ』カード ・・・・・いずれか1枚

※海外版の「ポケットモンスター」シリーズのカードは、ご使用になれません。

接続の準備ができたら、「12.DSとせつぞく（接続手順)」をご覧ください。

ニンテンドーDSとの通信に関するご注意

ニンテンドーDSとの通信に関して、次のことに注意してください。

● 通信中のニンテンドーDS本体の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）で、4段階で表示します。 受信電波が強いほど、快適な通信を行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←→ 強			

● 快適な通信を行うために、次のことを参考にニンテンドー DSと通信を行ってください。

・Wii本体とニンテンドーDS本体の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。

・Wii本体とニンテンドーDS本体の間に、人や物など、障害物が入らないようにしてください。

・電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信に支障が出る場合は、Wii本体をその場所から離れた場所に設置するか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。障害物が入らないようにしてください。

・ニンテンドーDSiを使用される場合は、DSiの本体設定の無線通信をONにしてください。詳しくは、ニンテンドーDSi本体取扱説明書 操作編「本体設定」をご覧ください。

12 DSとせつぞく（接続手順）

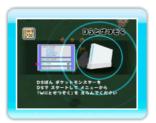
ニンテンドーDS（以下、DS）を使って、『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ』（以下、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』）でつかまえたポケモンを、牧場にあずけたり、ひきとったりすることができます。

ご注意ください

・『プラチナ』と接続できるのは、『みんなのポケモン牧場 プラチナ対応版』のみです。
・牧場にあずけたポケモンは、あずけた『ダイヤモンド・パール・プラチナ』にしかひきとれません。
・ポケモンを牧場にあずけたあと、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』のレポート（セーブデータ）を消し、「さいしょからはじめる」でトレーナー IDが変わると、牧場からポケモンをひきとれなくなります。
・手持ちのポケモンはあずけられません。「だれか（ミズキ）のパソコン」からボックスにあずけた状態で、接続してください。
・『ダイヤモンド・パール・プラチナ』のソフト8本分（ポケモントレーナー 8人分）のなかから、最大1000匹（プラチナ対応版では1500匹）あずけることができます。新たに9本目のポケモンをあずけたい場合は、すでに牧場にあずけている8本のソフトのうちいずれか1本から、あずけているポケモンを全部ひきとってください。
・ゲーム機本体と接続し、改造コードを使用してゲームソフトのレポート（セーブデータ）を改造する装置が、一部で販売されています。こうした装置を使ってレポートの改造を行うと、ゲームを正常に進められなくなったり、レポートが壊れたり消えたりするおそれがあります。このような場合には、改造する前の状態に復元することができませんので、十分にご注意ください。
・牧場にあずけているポケモンのデータを含め、『みんなのポケモン牧場』のセーブデータは、SDカードにコピーできません。
・接続することができるのは、日本語版のニンテンドー DS専用ソフト『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ』のみです。

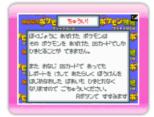
1. 『みんなのポケモン牧場』のメインメニューにある「DSとせつぞく」を選ぶと、右の画面が表示されます。注意文を読み終えたら、Ⓐを押してください。

Wii画面

2. 『みんなのポケモン牧場』の画面が下のようになったら、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』をセットしたDS本体を用意してゲームを始めてください。
『ダイヤモンド・パール・プラチナ』のメインメニュー画面から、「Wiiと せつぞく」を選んでください。

Wii画面

DS画面

3. 通信に成功すると、それぞれ下の画面が表示されます。以後の操作は基本的に『ダイヤモンド・パール・プラチナ』をセットしたDS本体で行います。
ただし、最初に接続したときのみ、『みんなのポケモン牧場』側でポケモンのせわがかり（→P. 17：うちわけ）を決めます。表示されたMiiのなかから1人選んでください。
※ポケモンのせわがかりは、決めたあとでも変更することができます。

Wii画面

DS画面

❹ DS側に通信メニューが表示されます。メニューを選んでAボタンで決定してください。

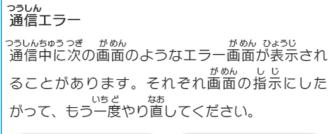
DS画面

DS側の通信メニュー

ぼくじょうに ポケモンを あずける	『ダイヤモンド・パール・プラチナ』のポケモンを牧場にあずけます。
ぼくじょうから ポケモンを ひきとる	牧場にあずけているポケモンを『ダイヤモンド・パール・プラチナ』にひきとったり、整理します。
レポートを かく	ポケモンをあずけたりひきとったりした結果を記録します。
さようなら	通信を終了します。 「レポートを かく」で記録していないときは、記録して通信を終了します。

これ以降の操作は、「13.DSとせつぞく（牧場にあずける）」または「14.DSとせつぞく（牧場からひきとる）」をご覧ください。

通信エラー

通信中に次の画面のようなエラー画面が表示されることがあります。それぞれ画面の指示にしたがって、もう一度やり直してください。

Wii画面

DS画面

● **あずけたポケモンについて**

『みんなのポケモン牧場』のセーブデータは、Wii本体にセーブ（ほぞん）されています。

Wii画面

※セーブデータを消してしまうと、あずけたポケモンはすべて消えてしまい、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』にひきとることはできません。一度消したデータを元に戻すことはできないのでご注意ください。

13 DSとせつぞく（牧場にあずける）

ポケモンを牧場にあずける前に、「12.DSとせつぞく（接続手順）」をご覧ください。

❶ DS側の通信メニューから「ぼくじょうに ポケモンを あずける」を選んでください。右の画面が表示されます。

DS画面

❷『みんなのポケモン牧場』にあずけたいポケモンを、DS側で選びましょう。「ぼくじょうに あずけますか？」と確認されるので、「はい」を選んでください。

DS画面

❸ ポケモンをあずけ終わったら、「とじる」を選びます。「あずけるそうさをやめますか？」と確認されるので「はい」を選ぶと、DS側の通信メニューに戻ります。

DS画面

4 DS側(がわ)の通信(つうしん)メニューから「さようなら」を選(えら)ぶと、「レポートをかいて おわりますか?」と確認(かくにん)されます。「はい」を選(えら)ぶと、レポートを書(か)いて通信(つうしん)を終(お)えます。

DS画面(がめん)

「でんげんを きって しゅうりょうします Aボタンを おしてください」と表示(ひょうじ)されたら、Aボタンを押(お)して終了(しゅうりょう)してください。

14 DSとせつぞく（牧場からひきとる）

ポケモンを牧場からひきとる前に、「12.DSとせつぞく（接続手順）」をご覧ください。

1. DS側の通信メニューから「ぼくじょうから ポケモンを ひきとる」を選んでください。右の画面が表示されます。

DS画面

2. 『みんなのポケモン牧場』からひきとりたいポケモンを、DS側で選びましょう。「ひきとる」を選ぶと、「どのボックスに ひきとりますか？」と聞かれます。
ひきとりたいボックスを選ぶと、ひきとることができます。
※ユカリのポケモンはひきとれません。
※フォルムチェンジをした状態のポケモン「ロトム」は、ひきとるときに元の姿に戻ります。

DS画面

3. ひきとり終わったら、「とじる」を選びます。「ひきとるそうさを やめますか？」と確認されるので、「はい」を選ぶとDS側の通信メニューに戻ります。

DS画面

4 DS側の通信メニューから「さようなら」を選ぶと、「レポートをかいて おわりますか?」と確認されます。「はい」を選ぶと、レポートを書いて通信を終えます。

DS画面

「でんげんを きって しゅうりょうします Aボタンを おしてください」と表示されたら、Aボタンを押して終了してください。

ひきとるときに便利な機能

牧場にあずけたポケモンをひきとるときに、DS側の下画面に表示される検索機能を使うと、ひきとりたいポケモンを項目ごとにならびかえたり、しぼりこむことができます。一度ならびかえ・しぼりこみを行ったポケモンたちを、さらにならびかえたりしぼりこむこともできます。

DS画面

ならびかえ

きほん	あずけたひ	ばんごう
	なまえ	ニックネーム
	レベル	もちもの
のうりょく	HP	こうげき
	ぼうぎょ	とくこう
	とくぼう	すばやさ
そのた	おもさ	たかさ

※最初は、「あずけたひ」の順番で並んでいます。「あずけたひ」のボタンを押すことで、その他の項目を選べるようになります。

しぼりこみ

なまえ	アイウエオ順でしぼりこみます。
タイプ	「あく」「いわ」などタイプでしぼりこみます。
わざ	「アームハンマー」「アイアンテール」などポケモンがおぼえているわざでしぼりこみます。
とくせい	「アイスボディ」「あくしゅう」などポケモンがもっているとくせいでしぼりこみます。
せいかく	「いじっぱり」「うっかりや」などせいかくでしぼりこみます。
マーキング	●▲などマーキングしたポケモンをしぼりこみます。

ご注意ください

・牧場にあずけたポケモンは、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』からいなくなります。
・牧場からポケモンをひきとると『ダイヤモンド・パール・プラチナ』に戻ってきます。

15 けいじばん

● ポケモン・ウォンテッド

「ポケモン・ウォンテッド」とは、ユカリから牧場につれてきてほしいポケモンをリクエストされることです。『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール・プラチナ』(以下、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』)から牧場にポケモンをあずけると発生します。ウォンテッドには期間があり、期間がすぎると、そのウォンテッドは取り消されます。

ウォンテッドされるポケモンの種類

ウォンテッドされるポケモンは、牧場にポケモンをあずけている『ダイヤモンド・パール・プラチナ』で、まだつかまえていないポケモンが中心となります（ポケモンずかんの情報がもとになります）。つかまえたポケモンを牧場にあずけてウォンテッドを達成すると、新たなウォンテッドが発生します。

リクエストにこたえていくことで、ポケモンずかんを完成に近づけることができます。ウォンテッドを参考に、ぜんこくずかんの完成をめざしてください。

ウォンテッド中のポケモンの情報を確認する

ポケモン・ウォンテッド画面でポケモンをポイントしてⒶを押すと、つかまえられる場所や条件などを確認できます。一度に何匹もウォンテッドされた場合は、緑の矢印をポイントしてⒶを押し、ほかのポケモンの情報を確認しましょう。

※牧場に初めてポケモンをあずけるときは、ウォンテッド達成の判定はされません。2回目以降から判定されます。

ウォンテッドを達成すると、画面の下に矢印が表示されるのでポイントしてⒶを押すと、これまでに達成したウォンテッドのりれきを確認できます。

なお、プラチナ対応版では、ポケモン情報画面の右上にある「バージョン名」をポイントしてⒶを押すと、バージョン変更画面が表示されます。ポケモンの情報を知りたいバージョン名をポイントしてⒶを押し、画面左上の「けっていしてもどる」をポイントしてⒶを押すと、バージョンに合ったポケモンの情報を確認できます。

バージョン変更画面

ユカリとのポケモン交換

ウォンテッドされたポケモンを牧場にあずけると、ユカリからポケモンの交換を持ちかけられることがあります。交換に出したポケモンは、ユカリのポケモンとして牧場に登場します。
なお、ユカリと交換したポケモンはひきとることができますが、交換に出したポケモンは戻ってきません。

● ぼくじょうメモ

牧場のレベルやあずけられるポケモンの数、牧場へつれてくることができるMiiの最大数などを確認できます。

● きょうの おんがく

（プラチナ対応版のみ）

牧場で流れている音楽の曲名を確認できます。音楽を変えるときは、曲名をポイントしてⒶを押してください。
「そのほか」から曲名を選ぶ場合は、緑の矢印をポイントしてⒶを押すと切り替えることができます。音楽を変えたあとは、画面左上の「けっていしてもどる」をポイントしてⒶを押してください。

※「きょうの おんがく」は日替わりで自動的に変わります。

※「けいじばん」から設定した音楽は、セーブされません。

● みてみて☆クラブ

（プラチナ対応版のみ）

「みてみて☆クラブ」は、牧場にこだわりを持ったメンバーが集まるクラブです。
招待されたことがある「みてみて☆クラブ」のメンバーの牧場へ遊びにいくことができます。メンバーを1人選んでください。

16 オプション

「Miiを つれてくる」「ぼくじょう じまん」「おきゃくさま」を設定(せってい)できます。

● Miiを つれてくる

Wii本体(ほんたい)の似顔絵(にがおえ)チャンネルにいるMiiを、牧場(ぼくじょう)につれてくることができます。つれてきたいMiiをポイントしてⒶを押(お)してください。背景色(はいけいしょく)が青色(あおいろ)に変(か)わったら、画面左上(がめんひだりうえ)の「けっていしてもどる」を選(えら)んでください。

※顔(かお)の下(した)に ★ がついているMiiは、すでに牧場(ぼくじょう)にいるポケモンのせわがかりなので変更(へんこう)できません。

● ぼくじょう じまん

WiiConnect24（→P.22：WiiConnect24の準備）を使って、写真や牧場のようすが自動的にWiiフレンドへ送られます。設定切り替えボタンをポイントしてⒶを押し、設定を変更してください。

※「アルバム」のなかに自分の牧場でとった写真がないと、Wiiフレンドに牧場を自慢できません。

友だちを牧場へ招待するためには

「Wiiメニューへ」を選ぶか、「HOMEボタンメニュー」にある「Wiiメニューへ」を選び、Wiiメニューへ戻ってゲームを終える必要があります。

● おきゃくさま

「ON」に設定すると、WiiConnect24（→P.22：WiiConnect24の準備）を使って、意外なMiiがポケモンをつれて牧場を訪ねてくるかもしれません。

17 うちわけ

牧場にいるポケモンやMiiの情報を確認したり、ポケモンのパレードを見ることができます。また、変更ボタンをポイントしてⒶを押すと、牧場に出すポケモンを「ぜんぶ」「おきにいり」「トレーナー名」のなかから選ぶことができます。
プラチナ対応版では、そのほかにもさまざまなジャンルから選ぶことができます。

うちわけ画面

●ポケモンのせわがかりとは？

トレーナーがあずけたポケモンを、牧場で世話するMiiのことです。せわがかりを設定すると、設定したMiiとポケモンが、牧場内で仲良くなります。

●ポケモンの「せわがかり」を変更する

うちわけ画面で、変更したいせわがかりの顔をポイントしてⒶを押します。

- **すでに牧場にいるMiiのなかから設定する**

せわがかり設定画面が表示されるので、新たに設定したいMiiをポイントしてⒶを押すと、Miiの背景色が青色に変わって設定されます。

※顔の下に がついているMiiは、すでにせわがかりに選ばれているMiiです。

- **牧場にいないMiiのなかから設定する**

せわがかり設定画面にいるMii以外から設定したい場合は、「ほかのMiiをえらぶ」をポイントしてⒶを押してください。似顔絵チャンネルにMiiがいる場合は、Miiが表示されます。

ほかのMiiをえらぶ

設定したいMiiをポイントしてⒶを押すと、Miiの背景色が青色に変わって設定されます。

けっていしてもどる

※牧場のMiiが最大数に達しているときは、「ほかのMiiをえらぶ」は選べません。

設定が完了したら、「けっていしてもどる」をポイントしてⒶを押し、うちわけ画面に戻ってください。

※ユカリは、せわがかりから変更できません。

- **Miiを削除したときは？**

似顔絵チャンネルで作成したMiiを削除すると、代わりのMiiが自動的に選ばれます。

●牧場に出すポケモンを変更する

変更ボタンをポイントしてⒶを押すと、右の画面が表示されます。牧場に出すポケモンの条件を、表示されたもののなかからポイントして選び、Ⓐを押して決定してください。ほかの条件から選ぶ場合は、緑の矢印をポイントしてⒶを押すと表示されます。条件を決めたら、画面左上の「けっていしてもどる」をポイントしてⒶを押してください。

●ポケモンを「おきにいり」に登録する

ポケモンを牧場に一定数以上あずけ、牧場のレベルが上がると登録できるようになります。「おきにいり」に登録すると、登録したポケモンだけを牧場に出すことができます。登録する場合は名前の横の○をポイントして、Ⓐを押してください。王冠のマークがつきます。「おきにいり」からはずす場合は王冠のマークをポイントし、Ⓐを押してください。

●パレードについて

パレードボタンをポイントしてⒶを押すと、牧場にいるポケモンのパレードが始まります。パレード中は、ポケモンの名前やレベル、つかまえた日時や場所などの情報が表示されます。パレードをやめるときは、「やめる」を選んでください。

18 さつえい

牧場のようすを写真にとることができます。メインメニューの「さつえい」をポイントしてⒶを押すか、①かⒸを押してください。写真は20枚（プラチナ対応版では30枚）までアルバムに保存でき、それ以上撮影すると古い写真から順番に上書きされます。

※画面上に表示されている、「ポケモンの名前」「ポケモンの数」「日時」などは写真に写りませんが、「パレード」で表示される、つかまえた日時や場所などの情報は写真に写ります。

● こっちむいて

メインメニューの「こっちむいて」をポイントしてⒶを押すか、②を押すと、ポケモンやMiiに正面を向かせることができます。写真をとるときに使ってみましょう。

19 アルバム

牧場で撮影した写真を見たり、自分のWii伝言板に貼ることができます。写真は20枚（プラチナ対応版では30枚）までアルバムに保存できます。なお、写真はSDカードに保存することもできます。

※写真は20枚（プラチナ対応版では30枚）以上撮影すると、古いものから順番に上書きされます。

● アルバム画面の見かた

メインメニューの「アルバム」を選ぶと、アルバム画面が表示されます。写真を切り替えるときは緑色の矢印を選ぶか、✚左右か⊕または⊖を押してください。

❶ もどる

アルバム画面を終了します。

❷ SDカードにしゃしんをすべてほぞん（プラチナ対応版のみ）

撮影した『みんなのポケモン牧場』の写真（jpgファイル）を、すべてSDカードに保存します。

※一度SDカードに保存した写真は、「アルバム」に戻すことはできませんが、写真チャンネルやお持ちのパソコンで見ることができます。

※撮影した写真に関する著作権は、株式会社ポケモンをはじめとした各権利者に帰属します。著作権法で認められた範囲でのご使用をお願いします。

❸ SDカードにほぞん

現在表示している『みんなのポケモン牧場』の写真をSDカードに保存します。

❹ SDカードのしゃしんをすべてさくじょ

SDカードに保存している『みんなのポケモン牧場』の写真をすべて消します。

❺ Wiiでんごんばんにはる

現在表示している写真を、自分のWii伝言板に貼ります。写真はWii伝言板で確認できます。

❻ ほご／ほごかいじょ

現在表示している写真を保護したり、保護を解除することができます。写真を保護しておくと、上書きされなくなります。

写真は最大19枚（プラチナ対応版では29枚）まで保護することができます。

❼ さくじょ

現在表示している写真を削除します。

SDカードに関するご注意

・任天堂純正のSDメモリーカード 512MBや、SD規格に準拠した容量が2GBまでのSDメモリーカードをお使い頂けます。ただし、任天堂純正のSDメモリーカード以外のSDカードは、Wiiでの動作を当社が保証するものではありません。

・SDカードに保存した『みんなのポケモン牧場』で撮影した写真のデータをパソコンに移す際は、ディレクトリ名やファイル名を変更せずにディレクトリごとパソコンにコピーし、Wiiに写真のデータを戻す際も、そのままディレクトリごとWiiにコピーしてください。SDカードのディレクトリ構造やファイル名を変更すると、Wiiで認識できなくなります。

20 そのほかにできること

牧場のレベルについて

牧場の広さのことを牧場のレベルといいます。牧場の大きさが広がっていくことを、牧場のレベルが上がるといいます。

牧場のレベルを上げる

牧場にあずけているポケモンが一定の数まで増えると、ユカリが翌日までに牧場のレベルを上げ、牧場を大きくしてくれます。

牧場のレベルが上がるとできるようになること

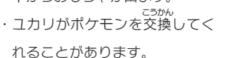
・あずけられるポケモンや、つれてくることができるMiiの数が増えます。

・「フリーモード」が使えるようになります。

・ポケモンの「おきにいり」登録をして、登録したポケモンだけを牧場に出せます。

・「おもちゃばこ」（→P.21：おもちゃ紹介）がたくさん届くようになります。Ⓐと🄱を同時に押してつかんでからはなすと、中からおもちゃが出ます。

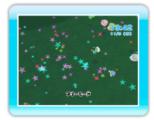
おもちゃばこ

・ユカリがポケモンを交換してくれることがあります。

牧場のレベルが上がらなくても起こるできごと

・ゲームを始めたときに、「みてみて☆クラブ」のメンバーから牧場に招待されます。

・牧場にいるポケモンの数や種類などが一定の条件を満たすと、いろいろな楽しいできごとが起こります。

Wiiリモコンを振ると?

・ゲームを遊んでいるときにWiiリモコンを振ると、何かが起こります。

21 おもちゃ紹介

おもちゃばこをⒶとⒷを同時に押してつかんでからはなすと、中からおもちゃが出てきて、ポケモンやMiiたちが遊びます。

ジャンプだい	ポケモンやMiiが乗ると、高くジャンプします。
ふんすい	ポケモンやMiiが近づいて、水遊びをします。
パレードたいこ	Miiが持つと、ポケモンたちが後ろについてきます。

※ほかにもおもちゃはたくさんあります。

22 WiiConnect24の準備

WiiConnect24を利用することで、写真や牧場のようすが、自動的にWiiフレンドへ送られます。

※Wii本体取扱説明書　機能編（Wiiオプション）をよく読み、WiiConnect24の設定を「ON」にしておいてください。

● **Wiiフレンド登録をする**

友だちと交流する場合、相手とWiiフレンド登録を行う必要があります。

※Wii本体取扱説明書　機能編（Wii伝言板）をご覧ください。

※お互いの登録が完了すると、Wii伝言板「アドレス帳」のニックネームの文字色が、うすいグレーから黒色に変化します。

ご注意ください

・インターネットへの接続がうまくいかないときは、画面に表示される「エラーコード」や「エラーメッセージ」をご確認のうえ、Wii本体取扱説明書　機能編の「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

・Wii本体の時間を巻き戻すと時間が正しく認識できなくなり、正常にゲームを続けられなくなる場合があります。一度時間を設定したら、変更しないようにしてください。

23 Wiiフレンドと交流する

●Wii伝言板を使って写真を送る

Wii伝言板に貼った写真は、Wiiメニューの写真チャンネルで、見たり自由に加工できます。
また、Wii伝言板から、フレンド登録している友だちに写真を送ることもできます。

●WiiConnect24を使って牧場への招待を受ける

フレンド登録している友だちどうしが、メインメニューの「オプション」で「ぼくじょうじまん」を「ON」にしていると、ゲームを始めたときに、自分が友だちの牧場に招待されることがあります。
招待を受けると、相手の牧場のようすを観察したり、写真をとることができます。自分の牧場に帰るときは、「かえる」を選んでください。
逆に自分の牧場を友だちに見てもらうこともできます。招待をするときに、自分のアルバムにある牧場の写真を相手に見せることができます。

- 牧場のデータは、WiiConnect24の機能を使って自動的に友だちに送られます。特定のWiiフレンドを選択して、牧場に招待することはできません。
- 牧場への招待を受けるには、お互いに『みんなのポケモン牧場』を購入している必要があります。
- お互いが同時に『みんなのポケモン牧場』を遊んでいる必要はありません。

24 ゲームの終わりかた

●メインメニューから終わる

「Wiiメニューへ」(→P.10:メインメニューについて)をポイントしてⒶを押すと、ユカリとの会話後に、遊んだところまで自動的に内容がセーブ(保存)され、ゲームを終えることができます。

●「HOMEボタンメニュー」から終わる

ゲーム中にⓗを押すと、「HOMEボタンメニュー」が表示されます。「Wiiメニューへ」をポイントしてⒶを押すと、遊んだところまで自動的に内容をセーブ(保存)し、ゲームを終了できますが、ユカリとの会話は起こりません。

25 スタッフクレジット

ゼネラルマネージメント
おざわ　むねあき

プロジェクトマネージメント
はった　よしひろ

デザインマネージメント
おく　よしゆき

コンセプト
おざわ　むねあき
やまなか　ひろゆき

プランニングリーダー
まつむら　のりお

プランニング
おばた　みき
はった　よしひろ
わたなべ　ひろたけ

プログラムリーダー
たが　なゆた

プログラム
いとう　たかゆき
てらかわ　あいん
まつもと　ひさと

すま　ようすけ
よしみつ　だいすけ

スクリプト
はった　よしひろ
わたなべ　ひろたけ

おんがく・サウンドエフェクト
おばた　みき

デザイン
なか　しん
やまなか　ひろゆき

おく　よしゆき
はちかわ　こうへい

デバッグサポート
きむら　しげお
たにかわ　ゆうき
いなげ　とおる

デバッグ
スーパーマリオクラブ

いしうち　ごろう
ポールトゥウィンかぶしきがいしゃ

ゲームデザインアドバイザー
ますだ　じゅんいち
わたなべ　てつや

ユカリ　キャラクターデザイン
すぎもり　けん

ポケモンかんしゅう
さくらい　ゆうり
やなせ　なおこ
さいとう　ゆふこ

かながわ　ゆきこ
かみかわばた　のぶえ

アートワーク
こんどう　たかなお
さくらい　あき
いたに　きよみ

スペシャルサンクス
いとう　けんじろう
こむら　ともたか
みやはら　としお
おおはし　みきこ
さいとう　のぶかず
すさい　がく
ふくなが　すすむ
やまむら　ひさえ
たきざわ　みちこ
こほり　しゅんすけ
はなわ　りょうすけ
つみた　ゆういちろう

プロダクションコーディネーター
やまがみ　ひとし
なかの　たかお
あらき　ひであき

まつなが　みつよ

プロデューサー
じんない　ひろゆき
えがみ　しゅうさく
つる　ひろあき

エグゼクティブプロデューサー
いわた　さとる
いしはら　つねかず